

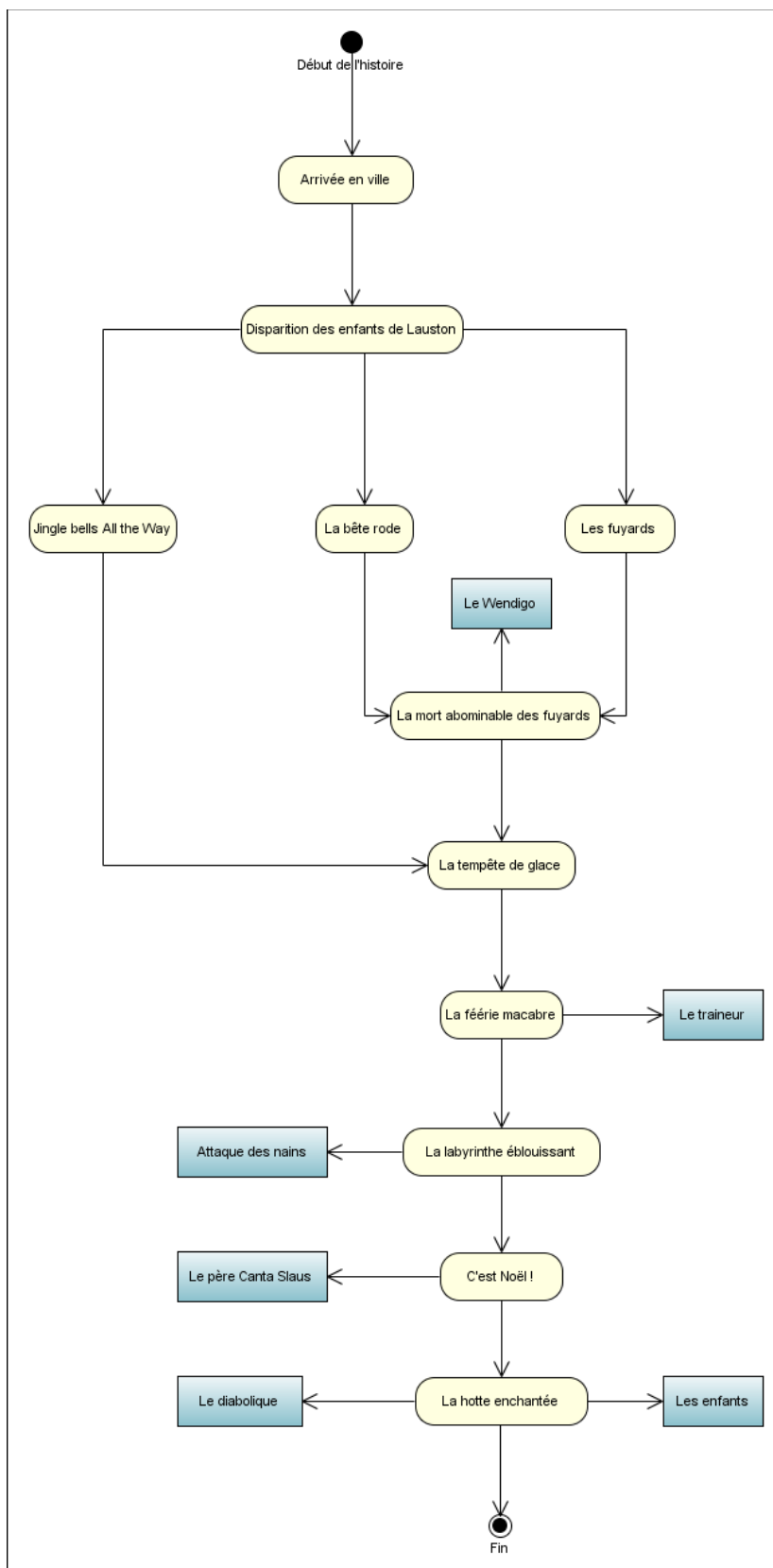
Christmas pudding

Sommaire

Sommaire.....	1
Description.....	2
Introduction	3
Chapitre 1 : L'arrivée en Ville.....	3
Chapitre 2 : La Disparition des enfants.....	3
Chapitre 3 : Les différentes pistes	4
Chapitre 4 : La mort atroce des fuyards	4
Chapitre 5 : la Tempête de glace	5
Chapitre 6 : La féerie macabre.....	5
Chapitre 7 : Le labyrinthe éblouissant	5
Chapitre 8 : C'est Noël !.....	6
Chapitre 9 : La hotte enchantée	7
Cimetière :	8
Révérend Ezekiel Montgomery :.....	8
Carolyn Montgomery.....	8
Travis Beach	8
Vernon Campbell	8
Alanson Engel.....	8
Luis Pike	9
Miss Edwina	9
Le Wendigo	9
Le Traineur	10
Tric et Trac	11
Canta Slaus.....	12
Renne Zombie au nez rouge	12
Les Christmas Pudding.....	13

Description

Suite à l'enlèvement des enfants d'un village les héros vont devoir affronter un monstre des glaces, des nains diaboliques, un Père Noel déjanté et sanguinaire avec des rennes diaboliques et enfants au dessert.



Introduction

Les PJ se retrouvent pour diverse raison à quelques jours de Noël dans la petite ville de Lauston (200 âmes). Une petite bourgade sur les contreforts des montagnes rocheuses. La ville n'a rien d'extraordinaire avec son révérend (Révérend Ezekiel Montgomery :), son maire (Vernon Campbell), son shérif (Alanson Engel), son unique Saloon et la pension de famille ou loge les personnes ayant suffisamment d'argent.

La seule chose notable en cette veille de fête est la population des trappeurs de la région venus faire la fête et trouver un peu de chaleur humaine dans cette désolation glacée. A cette occasion le patron du saloon, a fait venir une troupe spéciale de Denver : Miss Edwina et la troupe des Edwinettes.

Chapitre 1 : L'arrivée en Ville

La neige a commencé à tout recouvrir de son lourd manteau blanc, et les quelques trappeurs de la région sont redescendu en ville.

La ville en ce 22 Décembre 1876 a revêtu ses habits de fêtes (certes un peu rapiécé, mais de couleurs). Un grand goûter doit être organisé pour les enfants (une trentaine) dans une grange à la sortie de la ville par l'institutrice Miss Caroline Gaines.

Tout le monde est principalement réuni au Saloon "The Unique" qui comme son nom l'indique le seul endroit où on peut boire un tord-boyau qui peut vous réchauffer de l'intérieur. L'endroit est enfumé mais chaud et accueillant. Il y règne une atmosphère bonne enfant à quelques jours de Noël.

La fête bat son plein dans l'ambiance surchauffée de « The Unique », Miss Edwina est au beau milieu de son tour de chant et danse lorsque soudain...

Chapitre 2 : La Disparition des enfants

...Un homme entre en sang dans la Saloon, il a le temps de dire : « les enfants... » avant de s'écrouler mort. Il a le torse totalement déchiré et gelé.

Aussitôt l'ambiance du Saloon tombe et un mouvement de foule commence à se mettre en place à l'initiative des habitants qui ont des enfants.

Miss Edwina demande aussi à être conduite sur place.

Un groupe va chercher le shérif dans son officine (l'homme est austère et ne fait jamais la fête – du reste il n'a pas d'amis).

Alors que la foule se dirige vers la grange à l'extrémité de la ville, elle tombe sur le révérend Montgomery avec sa cohorte de vieilles bigotes. Il est à la recherche de sa fille qui reste introuvable. Après quelques succinctes explications l'ensemble des personnes se dirigent vers la grange.

Le groupe a à peine le temps d'entrer que le Shérif avec quelques hommes hurlent à tout le monde de sortir ! Le maire suit de peu en ballottant son ventre une serviette encore attachée au tour du cou.

Selon le jet de Détection que les PJ ont pu faire :

SD 5 : Il y a du sang dans la grange, rien ne semble bouger

SD 7 : Il y a plusieurs formes étendues d'adultes dans la grange aucune trace des enfants.

SD 9 : Il n'y a pas de traces d'effraction flagrante, comme si les agresseurs avaient pu entrer sans problème.

SD 11 : les corps ont été déchiquetés, comme croqués, leurs visages ont une expression figée de terreur

Une fois les esprits calmés, le maire et le shérif au bout de 20 minutes font une déclaration à la foule :

« Rien ne permet de dire pour le moment ce qui s'est réellement passé. Nous partons du principe que les enfants sont saufs, par contre ils ont bel et bien disparu. Madame Gaymore a été effectivement tué, nous attendrons qu'un médecin de Denver vienne pour déterminer les causes exactes de sa mort. (il transpire – Scruter SD 7). Les deux membres du personnel de l'école Monsieur et Madame Kinney ont aussi été tué. Nous allons organiser des patrouilles avant la nuit avant d'essayer de comprendre ce qui s'est passé. Les enfants avant tout ! »

Le révérend prend à son tour la parole :

« Ma fille a également disparu ! Elle a sûrement été témoin de la scène ! Il faut la retrouver ! Je vais organiser des prières pour tout le monde dans la chapelle ! »

Le shérif, fait une grimace, puis convoque les volontaires : « Des groupes de 5 chacun dans une direction ».

Evidemment les PJ se retrouvent dans le même groupe...

Miss Edwina souhaite ardemment que les enfants soient retrouvés, elle offre une récompense de 500\$ pour qui retrouvera et plus si affinité. Elle propose des membres de sa troupe pour participer aux patrouilles.

Chapitre 3 : Les différentes pistes

Si les PJ veulent faire un peu d'investigation autour de la grange ils pourront remarquer les éléments suivants avec un Jet de Pister :

SD 5 : Il y a des traces de deux chevaux qui partent vers l'ouest en direction des montagnes

SD 7 : On peut distinguer des traces d'une grosse bête adapté à la neige tel un ours mais un gros...

SD 9 : on distingue faiblement les traces d'un chariot à patins, assez inhabituel pour la région.

Toutes les traces mènent vers l'Ouest, direction dans laquelle de toute façon le groupe des PJ sera orienté...

Si les PJ avant de partir décident de faire une enquête de voisinage ils pourront apprendre quelques éléments :

- La jeune fille flirtait avec un voyou du nom de Travis Beach, de la mauvaise graine.
- Travis Beach a « emprunté » deux chevaux la nuit dernière...
- Des trappeurs ont rapporté qu'une bête étrange rodait à proximité de la ville
- Il y avait autrefois un groupe d'original, provenant d'un cirque qui c'était installé à l'Ouest. Cela fait plusieurs mois que plus personne n'a de nouvelles.

Si les PJ ont besoin de matériel ils peuvent aller au Magasin Général de la ville pour les produits standards. Pour du matériel plus spécialisé (armes ou autres) ils peuvent négocier avec le patron du Saloon qui a une étonnante cave du moment que l'on a ses entrées et du cash...

Selon la piste que les PJ décident de suivre, ils devraient en tout état de cause partir vers l'Ouest...

Chapitre 4 : La mort atroce des fuyards

Alors que la neige commence à tomber, que l'après-midi touche à sa fin et que le groupe se prépare à faire demi-tour bredouille, désespéré, un cri retenti à travers la plaine.

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux ils peuvent voir un gigantesque monstre (Un Wendigo) qui vient de déchiqueter deux chevaux et s'apprête à massacrer les deux cavaliers (les deux fuyards).

Il faut aux PJ 30 rang de déplacement pour être à portée de contact du monstre et espérer sauver les jouvenceaux inconscients.

A la fin du combat, les survivants commencent à subir une tempête de glace subite alors que la nuit tombe...

Chapitre 5 : la Tempête de glace

Il est totalement impossible de rejoindre la ville avec ces conditions climatiques. Un rapide Jet de Survie SD 5 permet de s'en convaincre pour les plus sceptiques.

Les PJ devront rapidement trouver un lieu pour passer la nuit s'ils ne veulent pas mourir gelé (voir plus loin). S'il n'y a pas d'inconscient dans le groupe, il devrait aisément détecter une grotte et s'y engouffrer alors que la tempête redouble d'intensité et que la neige devient de la glace... (A ce propos en cas de sadisme prononcé de votre part, un jet de rapidité peut être effectué afin de déterminer quels sont les deux derniers qui vont entrer dans l'abri et subir la morsure du froid : Jet de Vigueur contre 7 avec des bonus ou malus éventuels par rapport aux habits qu'ils portent – 2d4 de dommages).

La nuit sera froide et humide, mais permettra éventuellement de soigner les blessés. Un jet de Vigueur contre 5 pour éviter de subir 2d4 dommages).

Au petit matin le soleil se lève sur une étendue miroitante et scintillante, mais personne ne reconnaît le paysage...

Chapitre 6 : La féerie macabre

Au bout de quelques instants de marche pénible dans la neige glacé et craquante (malus de -2 pour les actions avec les jambes et l'équitation), le groupe fini par arrivé dans une plaine jonchée de tumulus de neige. Il semble y en avoir à perte de vue...

Si un PJ a l'idée (aussi sotté que grenue) de taper un tumulus pour en faire tomber la neige ou de le dégager à la main, il trouvera un cadavre gelé avec un visage d'effroi ! Il y a maintenant un niveau de Terreur de -2 dans la zone ! (ses amis ne lui disent pas merci).

Le seul moyen de sortir parait être de traverser cette plaine de tumulus. Un jet de Pister (SD 7) permet de remarquer sous la neige croustillante les traces d'un traineau se dirigeant de l'autre coté de la plaine.

Alors que les PJ sont en plein milieu de la plaine macabre, entouré par les cadavres, faites leur faire un jet de Surprise. Un zombie tout bleu vient d'apparaître de derrière un tumulus. Ses bras sont enchâssés dans deux coques de glaces faisant office d'épieu. Il charge le groupe.

Si le groupe va examiner d'où vient le zombie ils trouveront deux petits tumulus contenant chacun un enfant au regard terrorisé. Si jamais ils avaient l'idée bizarre de cassé la gangue de glace pour récupérer le corps un jet en Médecine (SD 7) permettrait de voir que l'enfant a été totalement vidé de son sang (encoche au niveau du coup).

La fin de la plaine de tumulus fini sur des falaises de glaces (hauteur près de 15m pour les alpinistes suicidaires), dont seul un étroit passage conduit vers un dédale de couloirs de glaces...

Chapitre 7 : Le labyrinthe éblouissant

Le groupe arrive maintenant dans un véritable dédale de couloir plus ou moins glissant de tunnel et de pont de glace. C'est clairement magnifique, froid et dangereux. Outre les obstacles naturels, deux obscurs personnages occupent les lieux. Il s'agit de Tric et Trac les deux nains du père Noël...Tout de vert vêtu ils sont prêt à jouer de très mauvais tour des que les PJ seront en mauvaise posture.

Epreuves naturelles :

- Passage glissant : faire un jet d'Agilité (SD 5) pour éviter de dérapé et de finir sur les blocs de glace au bout : 2d6 dommages
- Arche de glace : faire u jet d'Agilité (SD 7) pour éviter de tomber en bas de l'arche : 3d6 dommages. Après il faudra bien évidemment remonter.

Les nains aiment bien jouer à :

- Poule mouillée : qui consiste à verser un seau d'eau glacé sur un personnage : jet de Vigueur (SD 9) pour éviter de prendre 2 points de souffle par round jusqu'à ce qu'il soit sec...
- Pan t'es mort : qui consiste à lancer des boules de glaces depuis le haut des falaises sur les PJ (cf. stat de Tric et Trac)
- Coupe jarret : attaque surprise sur un personnage avec des lames de glaces effilées. Les nains se dissimulent à l'avance et surgissent au moment ou passe un PJ, puis s'enfuient aussitôt en ricanant.
- Bonhomme de neige : qui consiste à déverser une grosse quantité de neige sur un personnage. Jet d'Esquive (SD 7) pour éviter de recevoir le paquet de neige sinon : 2d6 de réception du paquet de neige sur la tête et un Jet de Vigueur (SD 5) pour éviter de perdre un point de souffle par round jusqu'à temps que le PJ soit à nouveau sec et sans neige (maximum 5 rounds).

Le MJ sadique peut bien évidemment combiner les épreuves naturelles avec les jeux de Tric et Trac histoire que les joueurs en profitent au maximum.

Finalement au bout de quelques temps les PJ finissent par sortir des galeries pour arriver devant une immense grotte. On peut alors voir un immense traineau à coté.

Si Tric et/ou Trac ont survécu au passage des PJ alors un gros bonhomme tout de rouge vêtu (oui coca-cola est déjà passé par là, et puis on n'est pas à un anachronisme prêt – pour information le père Noël devait être en vert à l'époque) les attends de pied ferme.

Chapitre 8 : C'est Noël !

Si le père Noël attend les PJ de pied ferme :

« OhOhOh ! Que voila de vilains enfants ! Ils sont venus voler les jouets ! OhOhOh ! Alors ils ne vont avoir que ce qu'ils méritent ! OhOhOh »

Canta Slaus, qui est devenu totalement cinglé et contrôlé par les bestioles de la grotte, a enlever les enfants (car c'est plus facile) afin de pouvoir nourrir les larves. Il se prend pour le père Noël et les « cadeaux » sont les larves. Les Justiciers ont trouvé l'idée très bonne et du coup lui ont donné certains pouvoirs. Le niveau de Terreur de la zone est de -4.

Si Tric et/ou Trac n'ont pas pu prévenir le fou, il sera occupé à a fixé des enfants la tête en bas en haut de la grotte et à leur faire de petites entailles au niveau du coup au dessus de gros cubes gélatineux brun foncé en forme de ballon de rubis grumeleux (les fameux Christmas pudding). Il est sur une échelle et avec u minimum de discrétion on peut le surprendre.

La stratégie de Canta Slaus est très basique (du reste comme il est cinglé et dans un univers totalement décalé il ne se rend plus trop bien compte de ce qu'il fait. Sa santé mentale l'a totalement abandonné).

Il commence par invoquer un renne de Noël par PJ (sauf s'il est directement menacé dans son intégrité physique).

Si une menace se précise il mettra en place son armure magique (lumière féérique autour de lui). Et si on lui fait mal il enverra une tempête de glace sur le personnage en question.

Il ponctue toutes ses attaques de gros « OhOhOh ! ».

Si Tric et/ou Trac sont encore de la partie ils harcèleront les PJ...Mieux vaut avoir encore quelques pépites en réserve à ce moment la...

Une fois l'obésité maléfique défaite les PJ pourront entrer dans la grotte si ce n'est déjà fait et découvrir l'horreur...

Chapitre 9 : La hotte enchantée

Une scène d'une horreur sans nom se déroule devant les PJ abasourdi. Jet de Tripes (SD 7) pour résister à cette vision d'horreur.

Dans la grotte chauffée par des feux de bois on peut voir une quinzaine de gros « pudding » bruns foncés qui bougeotent alors que des enfants suspendus au plafond de la grotte gémissent en goutant du sang sur les cocons qui l'absorbent...

Un jet de détecter (SD 5) permet de remarquer un cocon vide...

Si les PJ font mine de vouloir décrocher les enfants (il y a plusieurs échelles dans la grotte et des cordes pour marcher dessus ou se suspendre) ou de vouloir bruler ou détruire un pudding, un horrible insecte géant surgit alors toute mandibule claquante dehors pour affronter les PJ et défendre sa famille...

Tous les 5 rounds un enfant mourra, faites le remarquer aux Personnages pour les presser et les stresser...

Une fois toutes les menaces supprimées, les PJ peuvent ramener les enfants survivant à la ville (le traineau est là et on peut trouver des chevaux dans un enclos par derrière). A voir l'histoire qu'ils vont raconter aux habitants pour voir si le niveau de terreur va baisser ou pas...

Merci d'avoir joué avec nous ! Mais tous les cocons ont-ils bien été détruits ? Et qui a pondu ces cocons...

Joyeux Noël !

Arnok
©2008 SDEN/Bordeaux

Cimetière :

Révérénd Ezekiel Montgomery :

Autorité : 2d8 – Eloquence : 3d8 – Spectacle : 2d8 – Foi : 2d10

Points de coups : 30

24	18	12	6	0
-1	-2	-3	-4	-5

Le révérend Ezekiel Montgomery est le révérend de la bourgade de Lauston, il tient ses paroissien d'une main de fer ! C'est cependant une personne irréprochable et inflexible.

Carolyn Montgomery

Crocheter : 3d6 – dérober : 4d6 – Equitation : 2d8 – furtivité : 2d8 – Détecter : 3d6 – Persuasion : 2d10

Points de coups : 30

24	18	12	6	0
-1	-2	-3	-4	-5

Carolyn Montgomery, C'est la fille du révérend. Elle ne supporte plus son père et cherche à s'échapper de ce village ou elle étouffe ! Elle rêve de la grande ville et de ses lumières...

Travis Beach

Tirer (Pistolet) : 3d8 / 3d6 – Combat (bagarre) : 3d8 – Intimider : 2d8 – Tripes : 2d6

Défense :

Combat (bagarre) : 3

Points de coups : 30

24	18	12	6	0
-1	-2	-3	-4	-5

Travis Beach a promis à la jeune Carolyn Montgomery de l'emmener hors de la ville. C'est la petite frappe du patelin, pas bien méchant mais un peu bête. Surtout avec des vues sur la jeune donzelle qu'il espère bien emmener dans un endroit tranquille...

Vernon Campbell

Tirer(Pistolet) : 2d6 / 3d6 – Attelage : 2d6 – Scruter : 2d6 – Autorité : 2d8 – Bluff : 3d8

Points de coups : 30

24	18	12	6	0
-1	-2	-3	-4	-5

Le maire est un gros bonhomme, c'est un politicien de bas étage qui a trouvé sa place dans cette petite ville. Il considère un peu tous les habitants comme sa famille, tant que cela ne menace pas son intégrité physique... En cas de problème il s'appuiera sur le shérif. Ce qu'il aime avant tout c'est prendre de l'alcool à l'œil au Saloon.

Alanson Engel

Tirer(Pistolet) : 3d8 / 3d6 – Tirer (Fusil) : 3d8 / 4d8 – Equitation : 3d6 – Dégainer : 2d8 – Pister : 2d6 – Scruter : 3d6 –

Autorité : 3d6 – Connaissance de la Rue : 3d6 – Tripes : 3d6 – Combat (bagarre) : 3d8

Défense :

Esquiver : 3d6

Combat (Bagarre) : 3

Points de coups : 30

24	18	12	6	0
-1	-2	-3	-4	-5

Le shérif est un homme taciturne, presque aussi austère que le révérend. Il ne boit jamais ; on ne lui connaît pas d'amis ni de liaison. Il est efficace pour régler les problèmes de la ville : bagarre entre trappeurs et/ou désaccord entre habitants de la ville.

Le Traineur

Dextérité : 2d6 **Perception :** 2d10
Agilité : 2d6 **Connaissances :** 1d6
Force : 3d10 **Charisme :** 1d6
Rapidité : 4d8 **Astuce :** 1d6
Vigueur : 2d10 **Ame :** 1d4
Esquiver : 3d6 *Intimider :* 5d6

Combat (Bagarre) : 3d6

Taille : 6

Blessure :

<i>Tête</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Bras droit</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bras gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tripes</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Jambe droite</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Jambe gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			-1	-2	-3

Terreur : 9

Capacités spéciales :

Piques de glace : 3d10+1d6 (x2 si un degré sur l'attaque).

Morsures : 3d10

Protection : -4

Immunié à la Peur

Immunité au Feu : demi-dégâts pour le feu et les attaques à base de Feu.

Tric et Trac

Dextérité : 2d6
Agilité : 4d12
Force : 2d8
Rapidité : 3d12
Vigueur : 2d10

Lancer (Boule de Glace) : 4d6

Esquiver : 3d12

Combat (Sabre) : 4d12

Furtivité : 4d12

Taille : 5

Blessure Tric :

<i>Tête</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Bras droit</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bras gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tripes</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Jambe droite</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Jambe gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 22

Blessure Trac :

<i>Tête</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Bras droit</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bras gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tripes</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Jambe droite</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Jambe gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 22

Capacités spéciales :

Boule de glaces : For+1d6 – Portée : 5m

Lames de glaces : For+2d6

Protection : -1

Perception : 2d6
Connaissances : 2d6
Charisme : 1d6
Astuce : 2d6
Ame : 2d12

Pister : 3d6

Territoire : 4d6

Tripes : 4d12

Canta Slaus

Dextérité : 1d12
Agilité : 2d6
Force : 4d10
Rapidité : 3d10
Vigueur : 4d4

Lancer (Cadeaux) : 4d12
Combat (Bagarre) : 3d6
Esquiver : 2d6

Perception : 3d6
Connaissances : 1d4
Charisme : 1d10
Astuce : 1d8
Ame : 2d12

Foi (Magie Noire) : 5d12
Détecter : 3d6
Spectacle : 5d10
Persuasion : 4d10

Taille : 7 (Gros Tas)

Blessure :

<i>Tête</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Bras droit</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bras gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tripes</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚔
<i>Jambe droite</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Jambe gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 16

Terreur : 7

Capacités spéciales :

Cadeaux : 4d10+1d6 – portée : 5m.

Morsures : 4d10

Protection : -2

Maléfice : Armure d'ombre 1 : Vitesse 1 – Protection : 1 – Durée : Concentration ou 1Souffle / round – Atours : étincelle de lumière féérique autour du personnage

Maléfice : Eclair du destin 2 : Vitesse 1 – Tempête de neige faisant : 4d8 points – portée : 5 m (utilisation de Lancer)

Maléfice : Invocation de Rennes maléfiques 1: Vitesse 1d6 – Fait apparaître un Renne zombie au nez rouge – Durée : 2d6 rounds

Renne Zombie au nez rouge

Combat (Bagarre) : 2d12 / (3d8)+1d6

Lancer de Flammes (depuis le nez rouge) : 3d6 / 3d6

Terreur : 7

Points de coups : 35

28	21	14	7	0
-1	-2	-3	-4	-5

Les Christmas Pudding

Il s'agit de larves sous lesquels pend des enfants qui saignent, la tête en bas. La larve absorbe le sang en se torsionnant de manière obscène.

Il n'y a qu'un seul insecte d'éclot...

Dextérité :	2d8	Perception :	1d4
Agilité :	4d8	Connaissances :	1d4
Force :	4d12	Charisme :	1d8
Rapidité :	1d10	Astuce :	1d4
Vigueur :	4d10	Ame :	2d10

Combat (Bagarre) : 5d8

Taille : 5

Blessure :

<i>Tête</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
<i>Bras droit</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Bras gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tripes</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	⚡
<i>Jambe droite</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Jambe gauche</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	-1	-2	-3	-4	-5

Souffle : 20

Terreur : 9

Capacités spéciales :

Griffes : 4d12+1d6

Domination télépathique : Jet d'Ame opposé pour ne pas exécuter un ordre simple du Diabolique.

Crachat gluant : Immobilise une personne si elle ne réussit pas un jet de Force contre un SD de 5.